

Rhetorische Figuren in Kurzgeschichten analysieren und deuten

Wiederholung und Übung sprachlicher Mittel für die Interpretation

Dr. Kathleen Herzog, Dresden



Die Kurzgeschichten „Nacht“ erschließen sich Ihre Schüler u. a. über die Symbole – die Stadt und den Berg.

VORANSICHT

I/F

© Colourbox.com

Rhetorische Figuren? Kann ich mir nicht „Rmerken!“ Damit Sie diesen Satz nicht von Ihren Schülern hören, wiederholen und üben sie in dieser Unterrichtsreihe anhand spielerischer Methoden die Wirkung rhetorischer Figuren. Ihre Lernenden beschreiben die rhetorischen Figuren und ihre Wirkung. Die eingesetzten Kurzgeschichten werden methodisch unterschiedlich bearbeitet, sodass Ihre Schüler verschiedenen Umgangsmöglichkeiten mit Texten begegnen. Die nächste Interpretation kann also kommen!

Das Wichtigste auf einen Blick

Klasse: Klasse 9–11

Dauer: 6–9 Stunden + LEK

Kompetenzen:

- rhetorische Mittel beschreiben
- die Funktion und Wirkung bildhafter Figuren erarbeiten
- die Symbolik als Gestaltungsmittel erfassen
- selbst rhetorische Figuren in Texten gezielt einsetzen

Materialübersicht

M 1	(Ab)	Rhetorische Figuren – ein Überblick
M 2	(Tx)	Aufbruch in ein unbekanntes Land – eine Fantasiereise
M 3	(Tx)	„Hauptsache weit“ – bildhafte Figuren finden und erschließen
M 4	(Fo)	Stadt und Berg – Assoziationen sammeln
M 5	(Tx)	„Nacht“ – eine Kurzgeschichte über ihre Symbole erschließen
M 6	(Ab)	Symbole in der Kurzgeschichte „Nacht“ – Steckbriefe verfassen
M 7	(Ab)	„Quasselstrippe“ – bildhafte Figuren wiederholen
M 8	(Ab)	Das Memory der bildhaften Figuren – Spielanleitung
M 9	(Ab)	Das Memory der bildhaften Figuren – Spielkarten
M 10	(Ab)	„Nacht“ – bildhafte Figuren identifizieren und analysieren
M 11	(Ab)	Wenn Bilder zu Worten werden – selbst bildhafte Figuren finden
M 12	(Ab)	Perspektivwechsel mit rhetorischen Figuren gestalten – produktives Schreiben

I/F

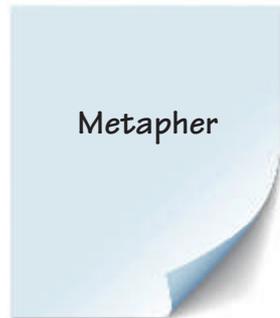
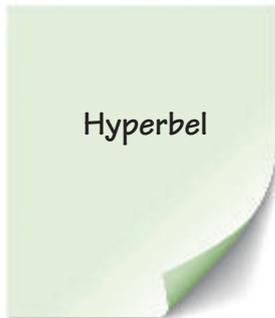
Lernerfolgskontrolle

LEK	„Fünfzehn“ – rhetorische Figuren und ihre Wirkung erschließen
-----	---

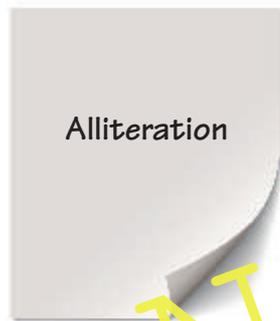
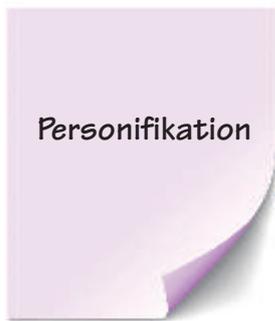
Abkürzungen: Ab = Arbeitsblatt; Fo = Farbfolie; Tx = Text

M 7

„Quasselstrippe“ – bildhafte Figuren wiederholen



© Thinkstock/iStock



I/F

Aufgabe

Halbt die Schnur so, dass jedes Gruppenmitglied zwei Kärtchen hat. Erklärt euch nun reihum die Begriffe.



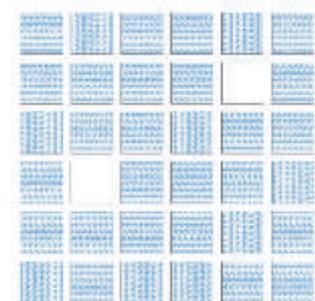
M 8

Das Memory der bildhaften Figuren – Spielanleitung

Findet zusammengehörende Paare. Ein Paar besteht immer aus einer bildhaften Figur und einem entsprechenden Beispiel (Textbeleg).

Spielt in eurer Gruppe das Memory-Spiel:

- Dreht die Karten um und verteilt sie auf dem Tisch.
- Bildet Zweierteams: Ein Team darf zusammen zwei Karten aufdecken. Gehören die Karten als Paar zusammen, dürfen sie behalten werden. Ansonsten dreht das Team die Karten wieder verdeckt um. Das nächste Team darf ziehen, usw.
- Gewinner ist das Team, das die meisten Paare gefunden hat.



© Colourbox.com

Vergleicht eure Ergebnisse aus dem Memory-Spiel mit dem Lösungsblatt. Notiert auf den Karteikarten die bildhaften Figuren, die ihr falsch zugeordnet habt, damit ihr diese noch einmal üben können. Steckt den gelben Zettel in die Mappe an der Tafel.

M 9

Das Memory der bildhaften Figuren – Spielkarten



Hyperbel	„Tausenden aus unterschiedlichen Türen in den Abend geschoben“ (Z. 1/2)
Klimax	„den Himmel ansehen, der vom Rosa ins Hellblaue wechseln würde, dann lila“ (Z. 6/7)
Rhetorische Frage	„alles hinter sich zu lassen, aber wofür?“ (Z. 7/8)
Repetition	„bei so vielen Menschen auf der Welt“ (Z. 12) „bei so vielen Menschen auf der Welt“ (Z. 21/22)
Personifikation	„auf einen Berg, der die Stadt beschützte“ (Z. 13/14)
Personifikation	„die Tiere, die sangen“ (Z. 26)
Metapher	„blieben auf einem kleinen Stern“ (Z. 34/35)
Alliteration	„Worte wurden weich“ (Z. 23)
Aufzählung	„und Halt kennt keine Pausen, Regeln, keine stille Zeit“ (Z. 8/9)

I/F

VORANSICHT